

ARCHITECTURAL PRESENTATION BOARD

Pedoman | **guideline**

for **Final Project**

for Architectural Design **Studios**

ARCHITECTURAL PRESENTATION BOARD

Adalah model presentasi rancangan dan proses perancangannya dalam bentuk poster-poster yang menggabungkan berbagai teknik penggambaran baik tekstual maupun visual. **APREB** bukan “gambar kerja” tetapi harus mengandung gambar teknis rancangan; bukan sekedar penampilan gambar akhir 3D karena harus menampilkan proses dan analisisnya juga.

Sering dipakai untuk presentasi di sayembara-sayembara dan menjadi kelaziman sebagai produk studio di sekolah arsitektur seluruh dunia.

OUTLINE

- ▶ Guna
- ▶ Ketentuan Format
- ▶ Pedoman Isi / Konten
- ▶ Pedoman Dokumentasi *Soft Copy*
- ▶ *Display*
- ▶ Tips dan Trik

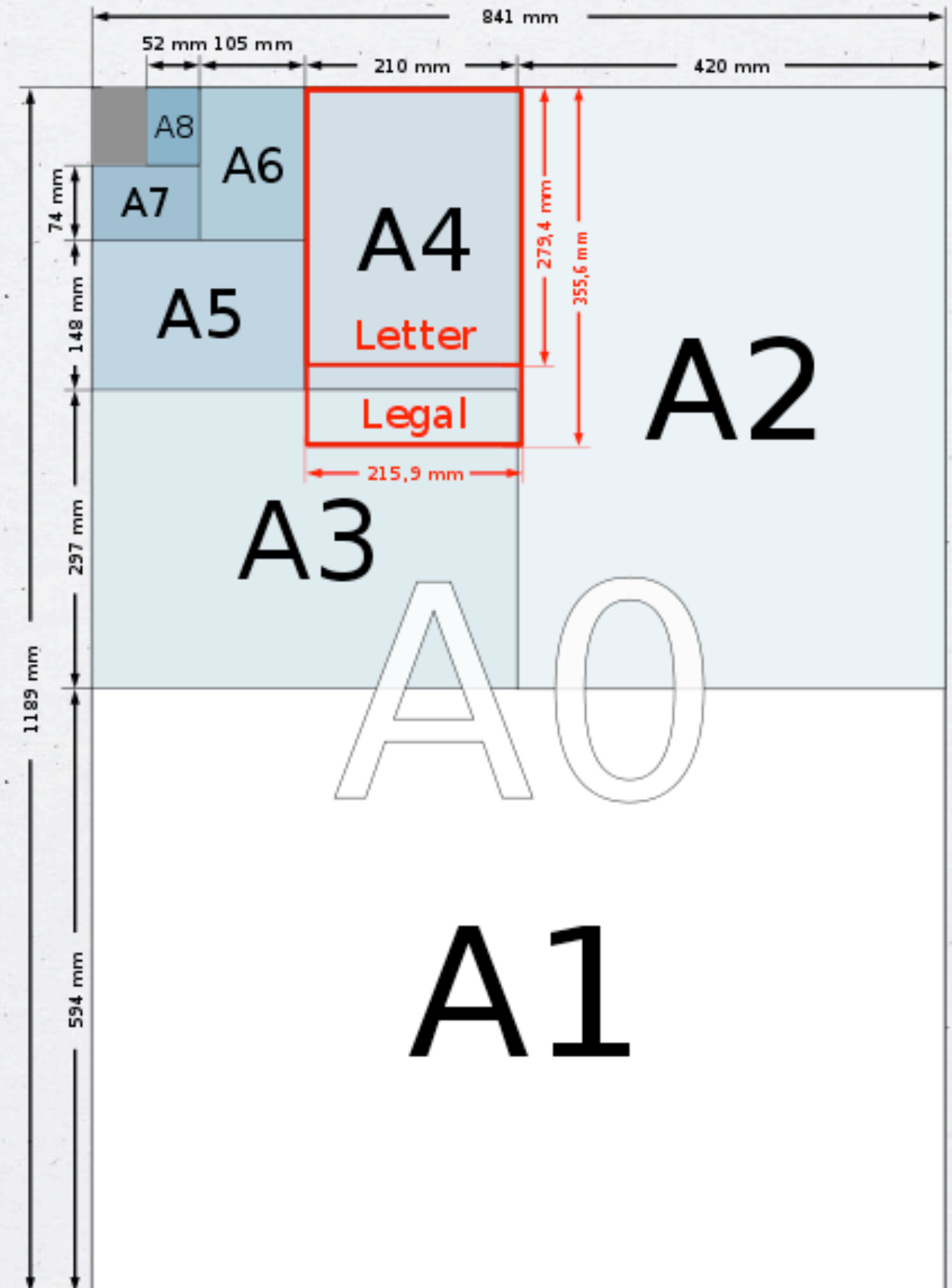


- ▶ Untuk ujian dan penilaian
- ▶ Untuk portfolio



- ▶ Untuk pameran
- ▶ Untuk dokumentasi
- ▶ Untuk akreditasi
- ▶ Untuk 'academic environment'
- ▶ Untuk 'Crits'

- ▶ Ukuran kertas A1 (84 x 59 cm)
- ▶ Format portrait (kecuali kebutuhan khusus)
- ▶ Kertas HVS 100 gsm atau lebih
- ▶ Warna dasar putih kecuali dianggap penting untuk memakai warna lain
- ▶ Cetak berwarna atau hitam putih resolusi tinggi
- ▶ Boleh kertas bertekstur asal tidak mengganggu kualitas gambar



http://en.wikipedia.org/wiki/File:A_size_illustration2_with_letter_and_legal.svg



- ▶ **Kepala** berisi identitas Institusi Ull, Jurusan Arsitektur dan Pusat Studi
- ▶ **Badan:** berisi substansi yang dirancang
- ▶ **Kaki:** berisi identitas mahasiswa & pembimbing



JURUSAN ARSITEKTUR | **ARCHITECTURE DEPARTMENT**
SUSTAINABLE BUILT ENVIRONMENT CENTRE

5 cm

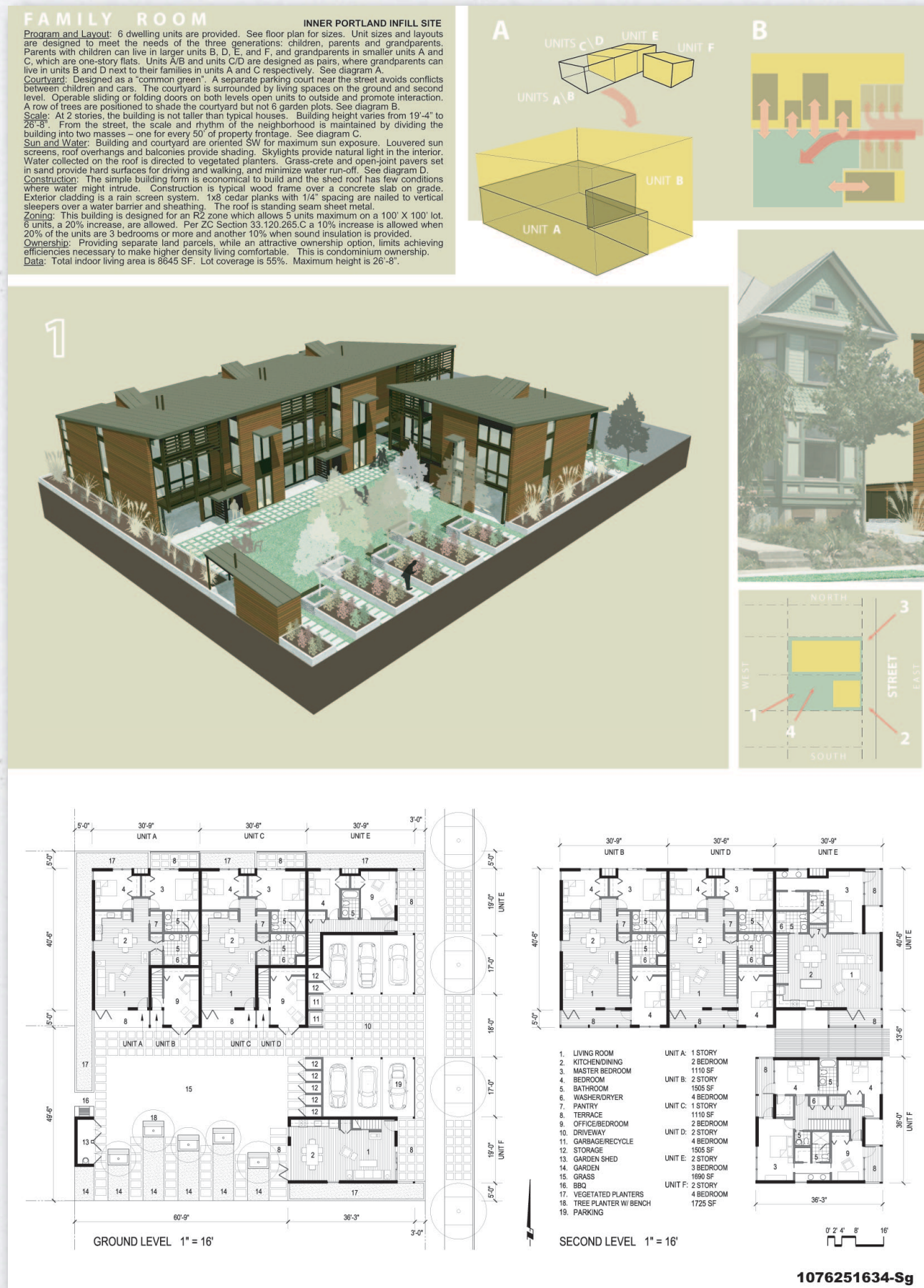
- ▶ **Kepala** berisi identitas Institusi UII, Jurusan Arsitektur dan Pusat Studi
- ▶ **Kaki** berisi periode TA, identitas mahasiswa & pembimbing serta nomer urut halaman

TUGAS AKHIR | FINAL PROJECT
SEMESTER GENAP/GANJIL 2011/2012

NAMA MAHASISWA | NOMAHASISWA
DOSEN PEMBIMBING

01

5 cm



- ▶ APREB yang dijadikan contoh di sini tidak semuanya “baik” dari sisi kualitas komunikasi namun sekedar untuk memberi ilustrasi isi yang harus ada dalam APREB yang baik.
- ▶ Apa yang diindikasikan dalam pedoman ini tidak urut! Anda harus mengurutkan sendiri sesuai dengan logika presentasi karya Anda sendiri.
- ▶ Pedoman ini adalah pelengkap dan tidak menganulir isi maupun ketentuan Buku Pedoman Tugas Akhir.

Judul Rancangan, bukan
"Tugas Akhir ..."

CONNECTING
PEOPLE
LINK
EVERY ONE

Eye catcher: perspektif dari
sisi yang paling menarik dan
mewakili ide utama!

Abstrak: Intisari proses
perancangan

Gambaran konteks / latar
belakang

Pendekatan-pendekatan

CONCEPT



'CONNECTING PEOPLE, LINK EVERYONE'

SEBAGAI KOTA BUDAYA, WISATA, PERKOTAAN, JOGJAKARTA MAMPU MEMERANGI DOKTERIN WAPUN. BUKAN NEGARA, MEMPERHATIKAN SEKTOR
PARAWISATA YANG BERKUALITAS DAN PELANGGAN YANG CUKUP BESAR JOGJAKARTA HARUS MEMILIKI WADAH UNTUK BENDHUBUNGKAN ORANG
ORANG-LATIHAN DENGAN KOTA JOGJA, DENGAN PERMAYANGAN YANG MEMPERHATIKAN MANUSIA SEBAGAI PENGGUNA, TUGAS JOGJA SEBAGAI CULTURE,
HISTORICAL, TRADITION, KUNCI, BUDAYA
SEBAGAI KAWASAN URBAN DAN TENYU SAUR ISU LINGKUNGAN SEPERTI GREEN ARCHITECTURE KAMI MEMPERHATIKAN SEBANYAK BANYAK JUGA RENTIL OFFICE YANG
SUSTAINABLE DAN PAMAH LINGKUNGAN

TAMPAKBANGUNAN



TAMPAK DEPAN (JURANG)



TAMPAK SAMPING KIRI (JURANG)

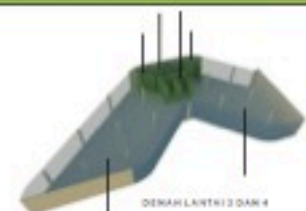


TAMPAK BELAKANG (JURANG)



TAMPAK SAMPING KANAN (JURANG)

DENAH



DENAH LANTAI 3 DAN 4



BASEMENT



BUILDING COMPONENT



DENAH LANTAI 2



DENAH LANTAI 1



Abstrak: Intisari proses perancangan

Desain Premis, Design Intention: uraian singkat gambaran perjalanan desain

Kajian-kajian (lokasi, tapak, referensi)

Visualisasi rancangan utuh

Konsep dan Transformasi...

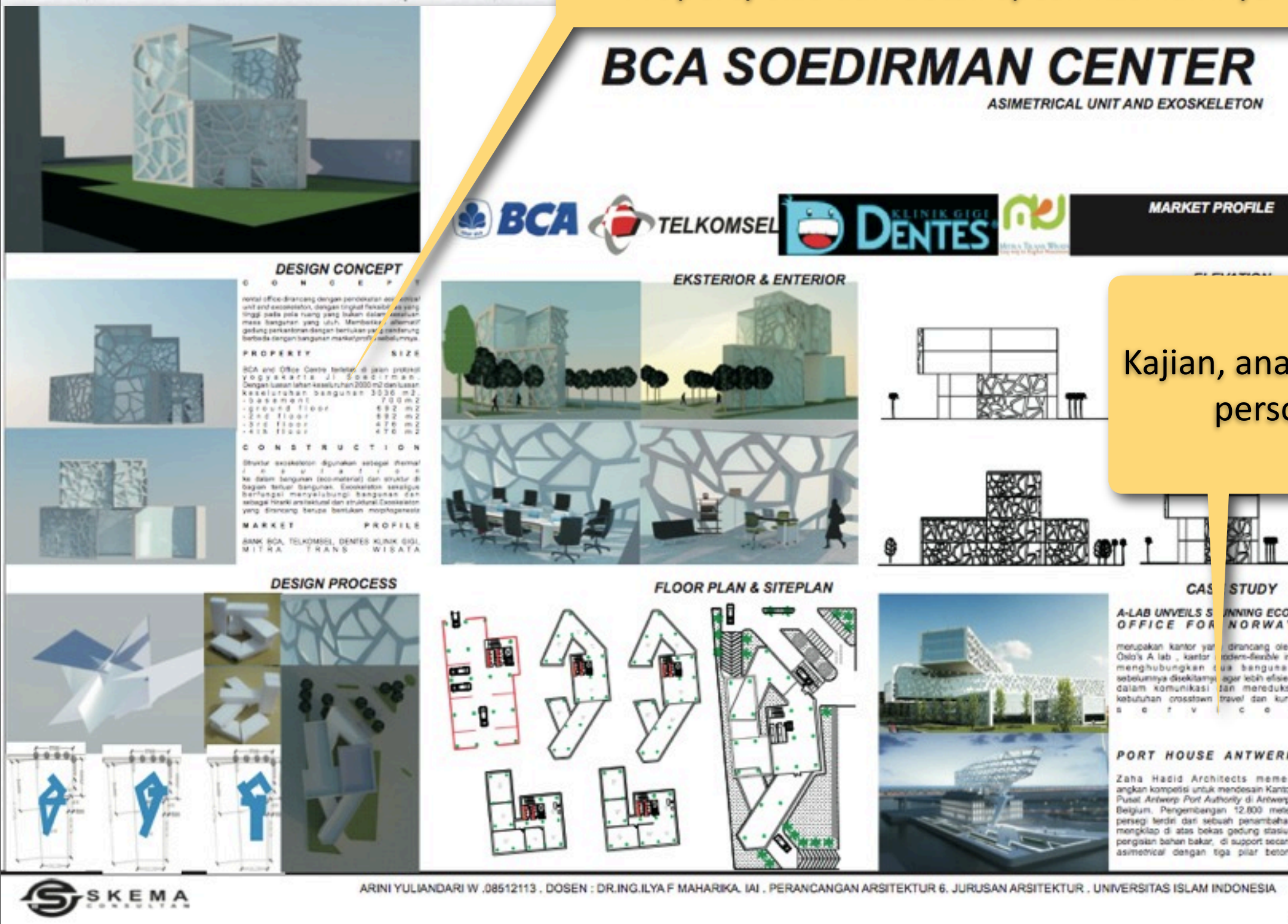
Gambar teknis (jenis dan jumlah sesuai panduan TA)

Konteks lingkungan

Gambar teknis (jenis dan jumlah sesuai panduan TA) dengan skala menyesuaikan jenisnya



Property size dan detail spesifikasi lainnya



Kajian, analisis yang menjadi persoalan utama

Gambarkan konteks desain dengan lingkungannya

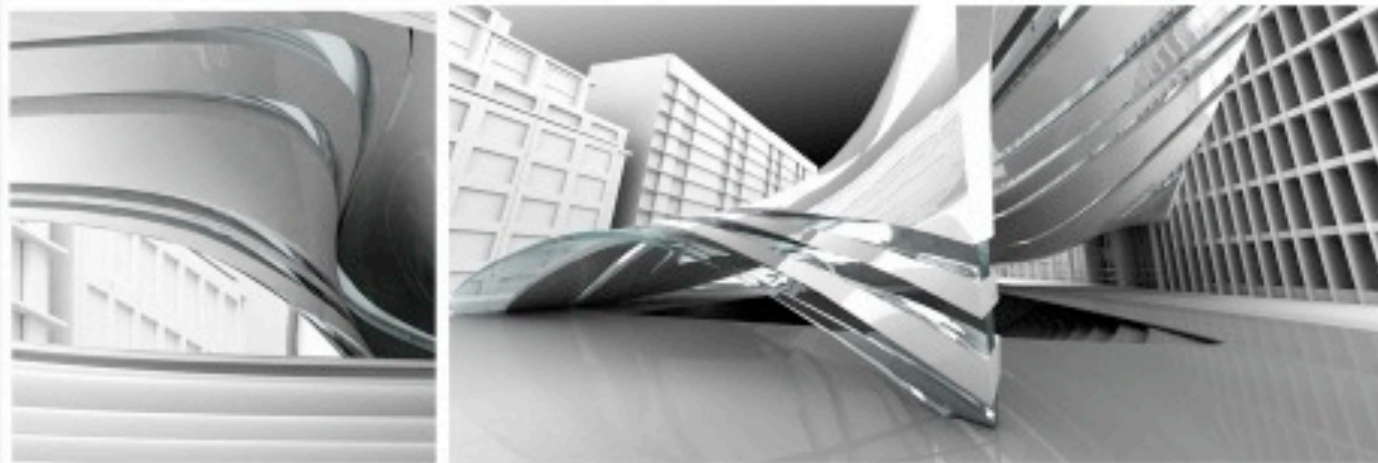
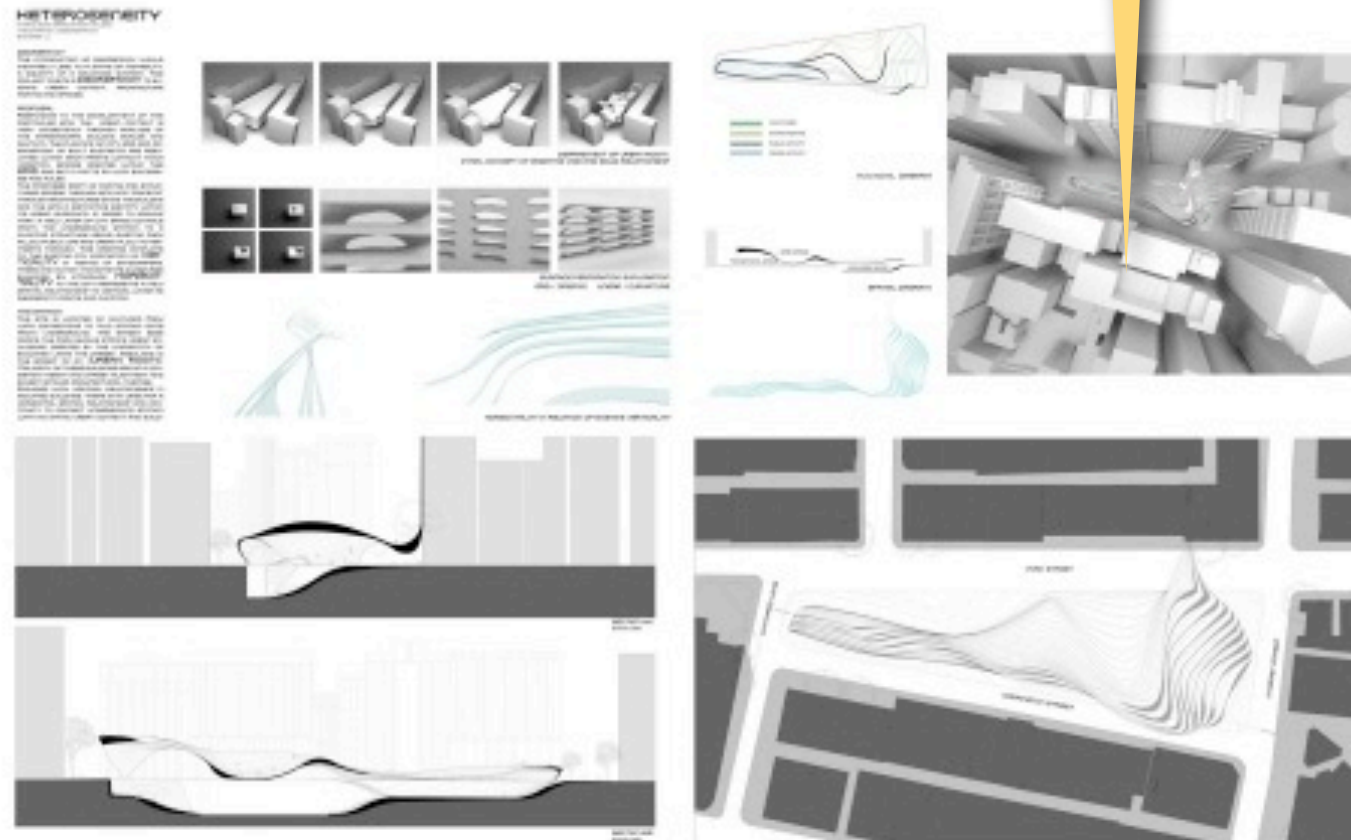
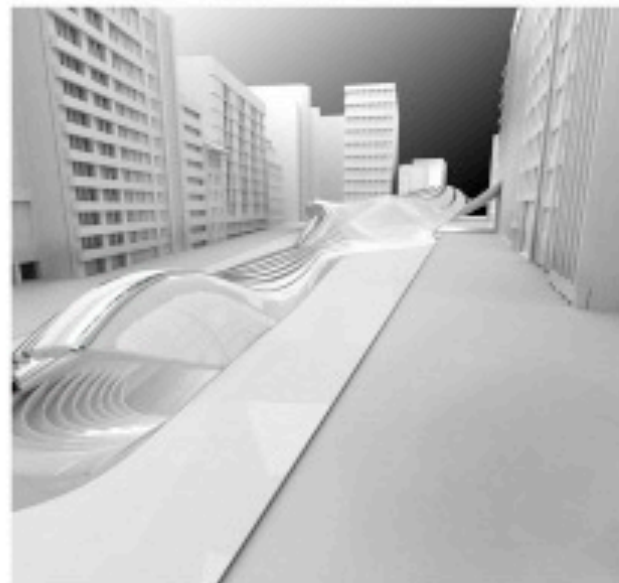
PROJECT 1
YEAR 2008
GRADUATION STUDIO - WYNYARD PARK, SYDNEY

Heterogeneity

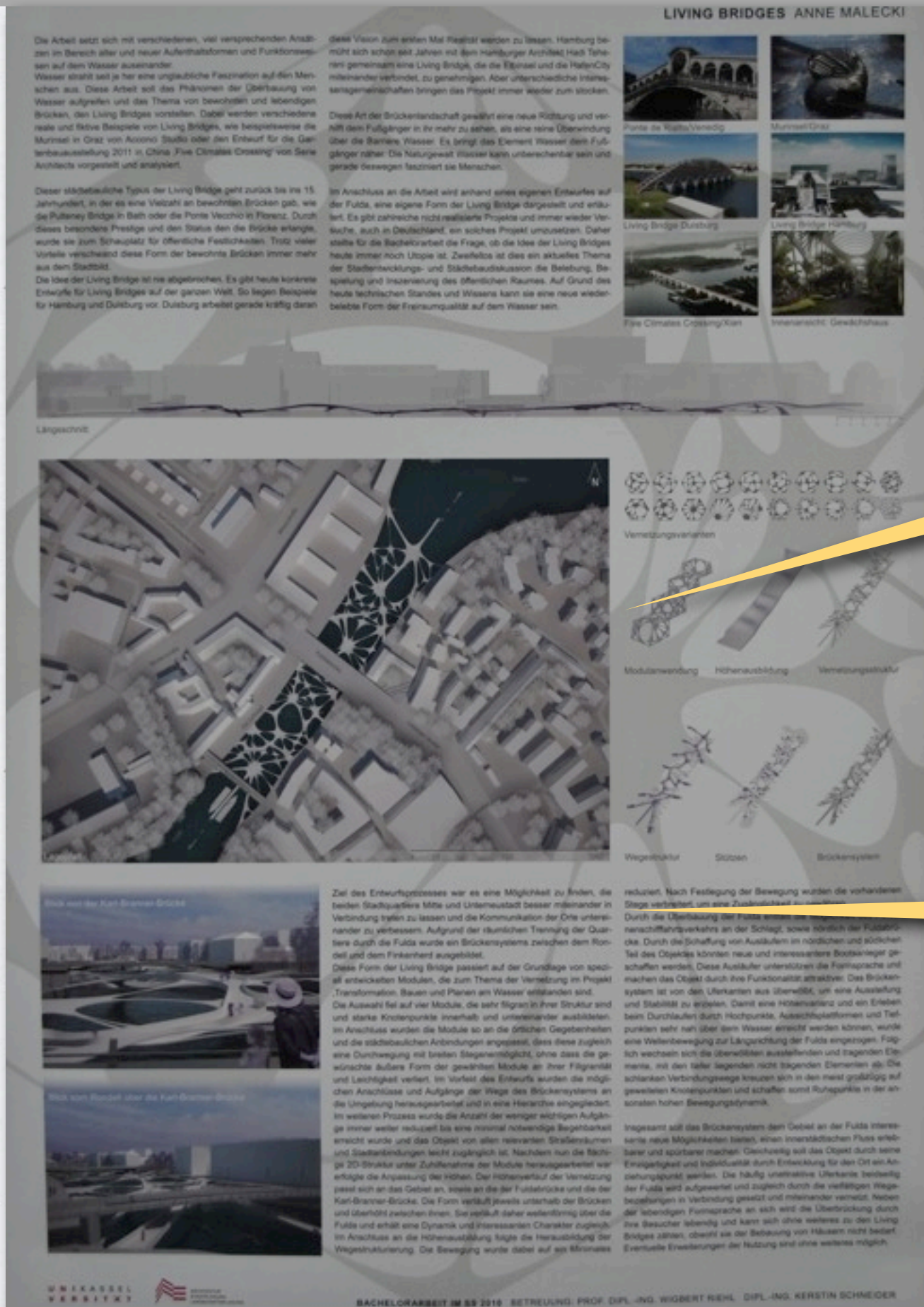
The introduction of discrepancy would inevitably lead to a state of instability, a disunity of a balanced system. This project posits a discrepancy to existing urban context; architecture forms and spaces by introduce a new horizontal layer to the urban fabric above existing park allow public life and urban flow to permeate through. This new spatial relationship represents horizontality as discrepant to existing verticality, organic and curvature as discrepant to existing grid and linear forms.

(Related exhibition (in form))

Software used:
AutoCAD, Rhino, 3dsMax, V-ray Plug-in, Photoshop



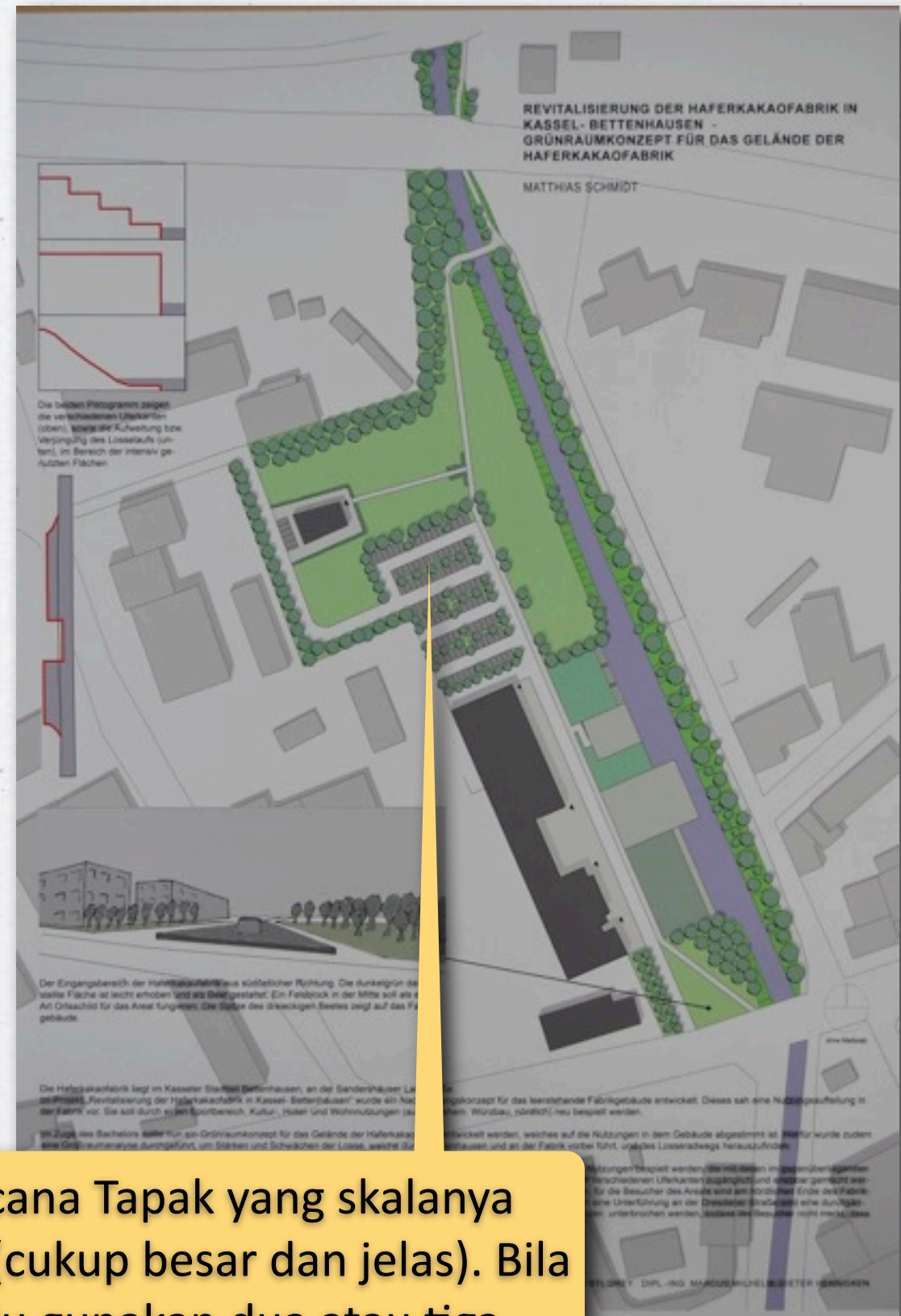
PAGE 2



Gambarkan konteks desain dengan lingkungannya

Deskripsi persoalan, peruntutan permasalahan, analisis-analisisnya, konsep dan keputusan desain, pengujian dan kesimpulan.
Beri daftar pustaka di akhir!

Gambarkan konteks desain dengan lingkungannya. Biasakan menggunakan peta yang akurat dan tunjukkan lapisan-lapisan informasi dengan skala yang sesuai!



Rencana Tapak yang skalanya sesuai (cukup besar dan jelas). Bila perlu gunakan dua atau tiga lembar untuk membuat tapak ini!

Gambarkan konteks desain dengan lingkungannya. Biasakan menggunakan peta yang akurat dan tunjukkan lapisan-lapisan informasi dengan skala yang sesuai!



Kajian yang adekuat!

EIN NEUES QUARTIER FÜR DEN BAYERISCHEN BAHNHOF

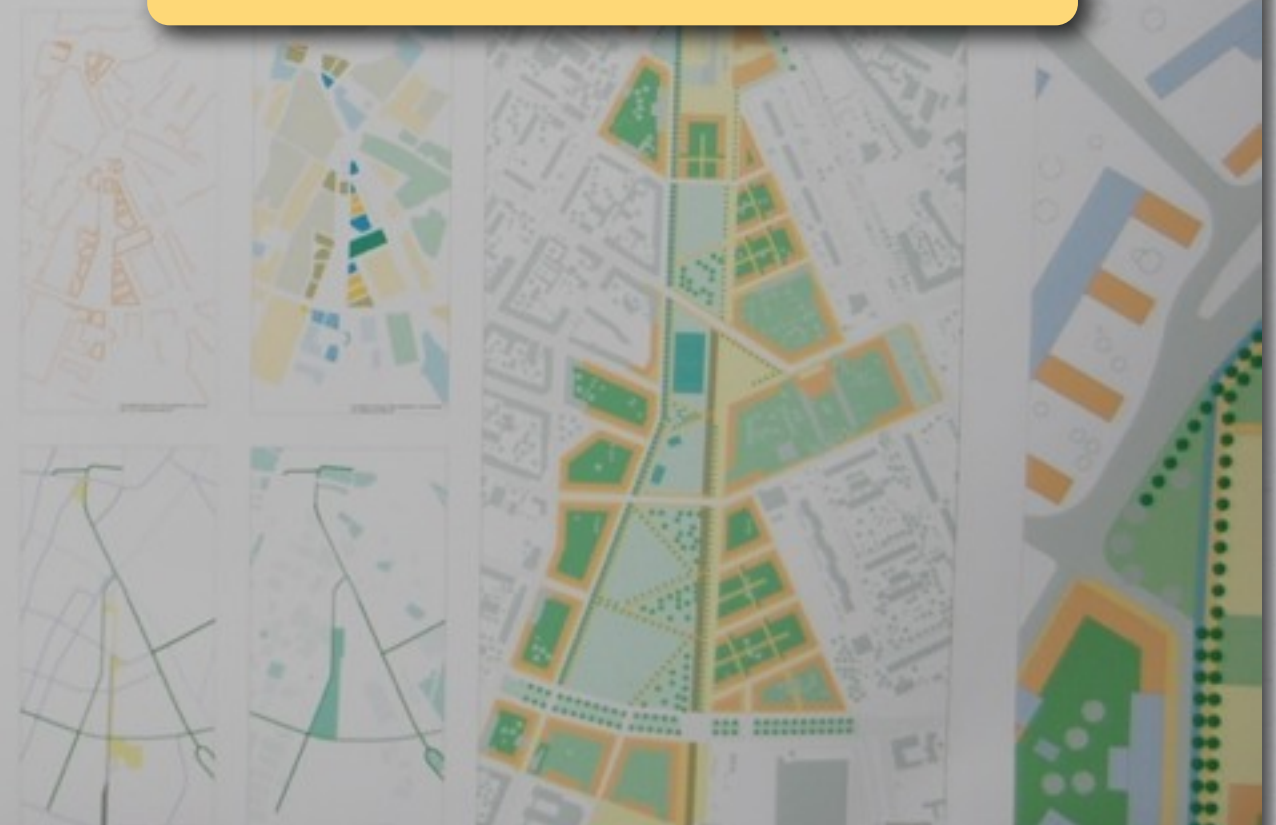


KONZEPT

Bedeutung
Das Projekt ist ein zentraler Bestandteil der Stadtentwicklung im Bereich des Bayerischen Bahnhofs. Es soll die bestehende Infrastruktur erweitern und neue Wohn- und Arbeitsplätze schaffen. Die Planung zielt darauf ab, die Lebensqualität zu verbessern und die Integration von Grünflächen und öffentlichen Einrichtungen zu fördern.

Realisierung
Die Realisierung des Projekts wird in mehreren Schritten durchgeführt. Zuerst wird die Grundstruktur des Quartiers festgelegt, gefolgt von der detaillierten Planung der einzelnen Gebäude und Grünflächen. Die Umsetzung erfolgt in Zusammenarbeit mit den zuständigen Behörden und den betroffenen Anwohnern.

Grundstruktur
Die Grundstruktur des Quartiers ist in drei Hauptbereiche unterteilt: Wohnbereich, Arbeitsbereich und Freizeitbereich. Jeder Bereich ist mit entsprechenden Infrastrukturmaßnahmen ausgestattet, um die Lebensqualität zu verbessern und die Integration von Grünflächen und öffentlichen Einrichtungen zu fördern.



Montase desain ke eksisting baik
tapak maupun tampak



Transformasi, desain alternatif

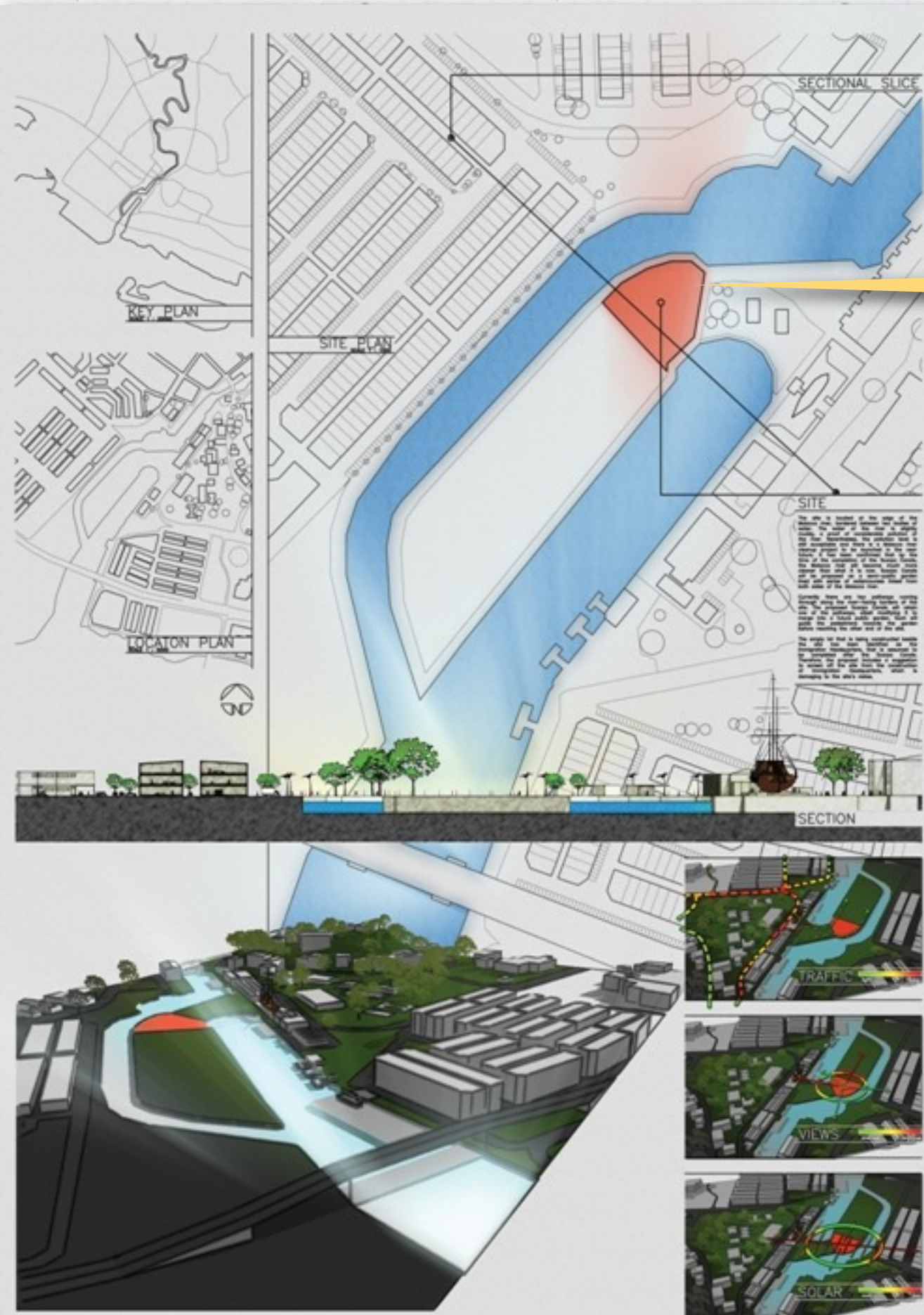


Visualisasi 3D, montase

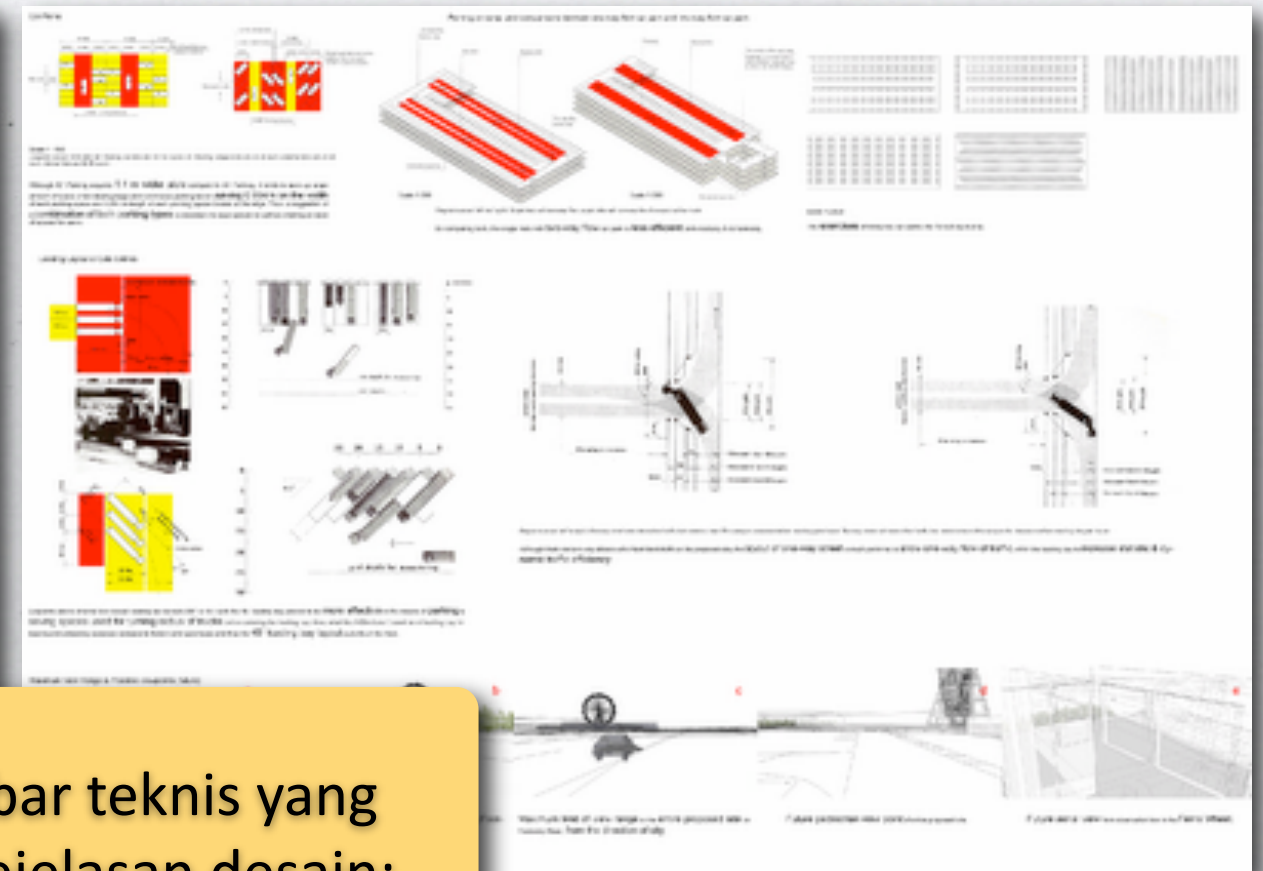


Gambar-gambar teknis denah, rencana dan detail yang relevan. Perhatikan kedetailan gambar yang harus masih terbaca baik tulisan maupun ukuran/notasi

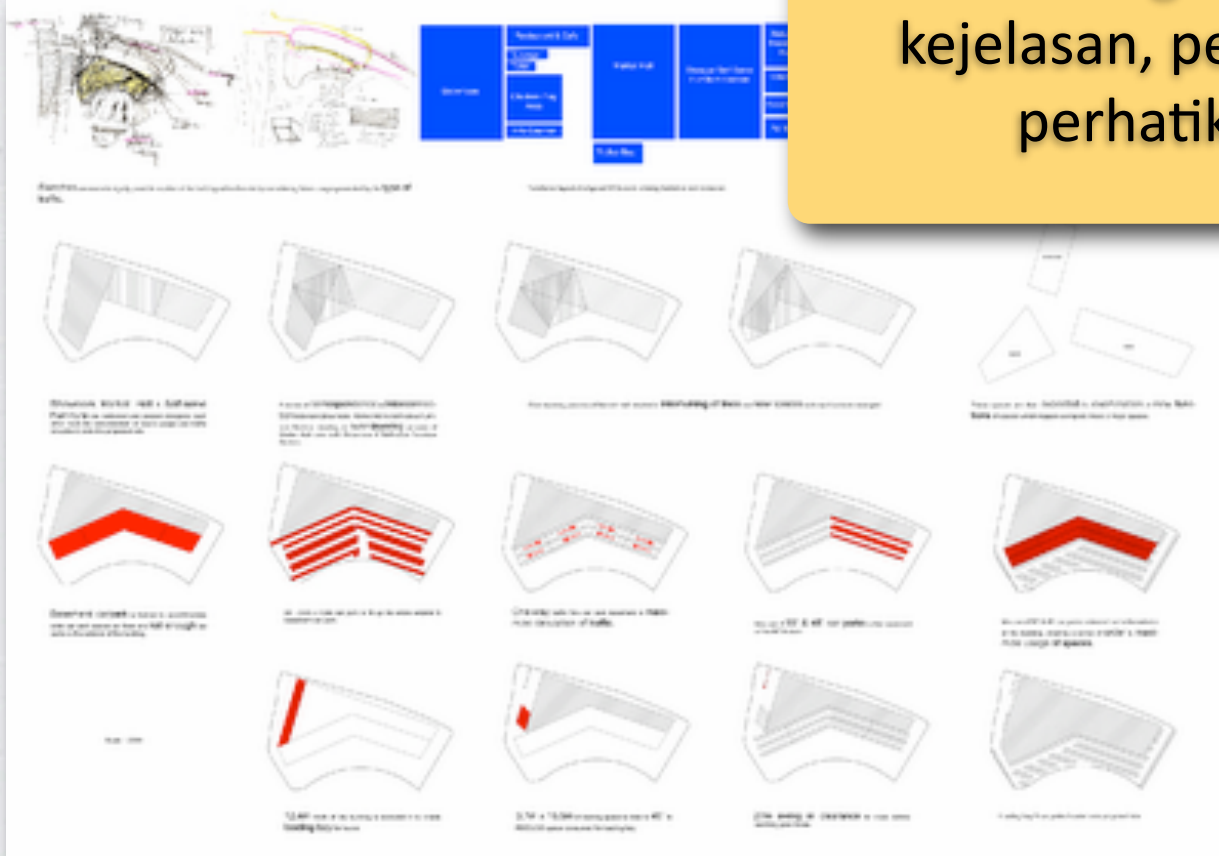




Gambar-gambar detail yang mendukung pemecahan persoalan utama. Gambar dengan skala yang sesuai panduan karena ini akan menjadi nilai yang tinggi untuk menggambarkan kedalaman kajian dan solusi desain Anda!



Gambar-gambar teknis yang mendukung kejelasan desain: kejelasan, perhatikan skala, perhatikan notasi!



- ▶ Gunakan sebisa mungkin Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia (bilingual)
- ▶ Apabila terpaksa, gunakan hanya Bahasa Inggris saja untuk penamaan gambar dan keterangan sementara deskripsi tetap menggunakan Bahasa Indonesia
- ▶ Jumlah lembar adalah 4 - 6 lembar (untuk kebutuhan Port Folio Week). Untuk keperluan ujian pendadaran dipersilakan menambahi sendiri sesuai target dan kesepakatan dengan dosen

01

02

03

04

05

06

- ▶ Cantumkan pernyataan sebagai berikut di lembar APREB terakhir ukuran 10 x 10 cm

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

6/6

Yogyakarta | tanggal

(ditandatangani)

Nama Mahasiswa

01

02

03

04

05

06

- ▶ Boks ini menggantikan boks nomer halaman namun tetap mencantumkan dengan ukuran yang berbeda: halaman/dari jumlah lembar

- ▶ Anda harus mengumpulkan softcopy dalam CD atau DVD dalam format **(1) PDF** dan **(2) file 'hidup'** dalam format software yang dipakai (misalnya CorelDraw juga mengumpul dalam format CDR) yang dipakai untuk publikasi di kemudian hari
- ▶ Format penulisan file harus memenuhi kaidah sebagai berikut:

KODE
Tugas Akhir

Isikan 1 untuk sem.
ganjil, 2 untuk genap

Nama Mahasiswa

Halaman 1 - 6 urut

JARS.TAYYYY.1.NoMHS>NamaMHS.KodePembimbing.01.ext

KODE
Jurusan
Arsitektur

Tahun (2011)

No. Mahasiswa
lengkap

Singkatan / inisial
Dosen Pembimbing

- Mahasiswa harus berkolaborasi untuk memasang sendiri dalam *display board*





► Bila diperlukan, maket atau simulasi!



- Lengkapi dengan design report, maket, simulasi (tidak wajib)



- ▶ **RULE 1.** Jangan buat presentasi yang bagus kalau desain jelek. Anda harus membuat desain yang bagus terlebih dahulu sebelum berpikir membuat presentasi bagus!
- ▶ **RULE 2.** Usahakan untuk mengkomposisi papan dengan **sangat baik** karena akan sangat mempengaruhi penilaian dan 'nilai jual' ide anda!
- ▶ **RULE 3.** Pilih **gambar terbaik** (3D, perspektif, denah atau apapun yang dianggap terbaik) dan letakkan di tempat dan ukuran yang dominan sebagai penangkap perhatian (*eye catcher*). Buat kalau perlu sampai tepi kertas (habiskan ruang)!
- ▶ **RULE 4.** Denah dan rencana tapak adalah sangat sangat sangat penting untuk menjelaskan rancangan dan konteks: buat kalau satu lembar penuh atau kalau perlu **dua atau tiga lembar yang dikomposisikan sebagai gabungan!**
- ▶ **RULE 5.** Gambar yang disediakan harus berupa **gambar teknis yang akurat dengan CAD**, jangan sekali-kali menampilkan gambar teknis memakai Sketchup! Kalau tidak dengan CAD pakai *hand drawing* lebih baik! Sketchup hanya untuk visualisasi eksplorasi saja!

- ▶ **RULE 6.** Buat **potongan yang akurat dan detail** disertai dengan **spesifikasi teknis** yang relevan! Jangan “asal ada.” Potongan dan detail yang baik akan memberi kesan anda ‘profesional’ dan akan menambah nilai serta menjadi portfolio yang baik!
- ▶ **RULE 7.** Gambarkan penelusuran masalah, analisis, atau kajian anda dengan kreatif, misalnya dengan *layering* peta-peta, *walkthrough images*, *kinetic vision analysis*, *decomposing images*, *figure & ground* dll.
- ▶ **RULE 8.** Montase rancangan ke tapak! Ini merupakan strategi terbaik menampilkan konteks.
- ▶ **RULE 9.** Jangan habiskan waktu anda untuk memberi dan membuat “hiasan” yang tidak terkait dengan substansi. Komposisi tulisan dan gambar yang baik sudah akan menjadikan karya anda indah!
- ▶ **RULE 10.** Buat gambar simulasi suasana pada malam hari, biasanya ini akan lebih baik dan menarik ketimbang simulasi siang hari.

- ▶ **RULE 11.** Anda harus membuat beberapa variasi skala (mudah dengan CAD) agar dapat fleksibel dimasukkan ke dalam bidang presentasi. Komposisikan dengan cantik, jangan asal letak dan asal masuk! Gunakan teknik 'garis pengatur' untuk memberi kesan rapi!
- ▶ **RULE 12.** Pakai teks yang berkualitas baik pemilihan tipografi maupun isinya. Jangan sampai memakai *font* yang beraneka macam dan beraneka ukuran!
- ▶ **RULE 13.** Sehemat mungkin dalam kata-kata tetapi jangan pelit untuk deskripsi yang memang butuh! Anda butuh berpikir keras untuk menuangkan "Design Premis" atau "Design Intention" atau "Abstract". Itu semua merupakan "pernyataan Anda" yang paling fundamental yang menceritakan seluruh proses dan desain. Berpikir keras di sini!
- ▶ **RULE 14.** Coba dicetak. Jaga backup. Jangan sampai menjelang pengumpulan gambar kualitas cetak jelek atau file hilang.

- ▶ **RULE 15.** Perhatikan urutan baca (kiri ke kanan, atas ke bawah), perhatikan pula penataannya. Kalau anda mempunyai 4 lembar maka sebenarnya ada 8 komposisi yang anda harus pertimbangkan! Perhatikan jarak ideal pengamatan adalah kurang lebih **1 x lebar diameter *presentation board*** anda!
- ▶ **RULE 16.** Perhatikan kelaziman tatanan gambar, atap di atas, badan di tengah, pondasi dan tanah di bawah. Perhatikan konsistensi lainnya (arah utara ke atas). Jadikan pengamat nyaman dan akurat membangun 'gambaran mental' desain anda!
- ▶ **RULE 17.** Gunakan *software* yang tepat, beri cukup waktu untuk membuat semua gambar dan teks, perhatikan semua pedoman, dan berdoa, insya Allah anda akan mendapatkan APREB yang baik. Kalau masih belum tampak baik, ulangi dari RULE no. 1.

Terima **Kasih**

- Terima kasih kepada para mahasiswa yang karyanya dipakai untuk pedoman ini yaitu Yudha Prasetyo, Teguh Supriyadi, Arini Yuliandari, Muhammad Fatkhurriza, Riza Ari Fatha Jatmika.